

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BAHASA ARAB BERBASIS
MULTIMEDIA UNTUK PEROLEHAN BELAJARA *AT-TA'ARUF*
SISWA KELAS X MAS AL-QOMAR MEMPAWAH**

ARTIKEL PENELITIAN

**Oleh:
JUHARITA
NIM F2151141003**



**PROGRAM STUDI MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2017**

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BAHASA ARAB BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK PEROLEHAN BELAJAR *AT-TA'ARUF* SISWA KELAS X MAS AL-QOMAR MEMPAWAH

JUHARITA

Program Studi Pendidikan Magister Teknologi Pendidikan FKIP Untan Pontianak

Email :juhari_juhar@yahoo.com

Abstract

Based on the observations in Al Qomar Islamic Senior High School Mempawah, identified problem are (1) The Arabic language learning that have been implemented are still relying on the textbooks and students worksheet (LKS) as a learning resource; (2) the used strategies in learning Arabic language is still centered on the teacher (teacher center); (3) unavailability of multimedia-based Arabic learning teaching materials which can be used by the students independently in particular to train and improve the ability of speak, listen, read, and write the Arabic language. This study is a research development of multimedia-based teaching material products. The following steps of research are (1) preliminary studies (2) analysis of the learner needs (3) formulating content design and common components of learning (4) composing the flowchart and storyboard (5) designing and manufacturing the multimedia materials (6) validation from the experts (7) individual trials for 3 students (8) small group trials (6 students) (9) large group trials (13 students). Results of the validation by subject matter experts dan media experts conclude that the media feasible tested by the appropriate revision suggestions. The results showed the development of multimedia-based teaching materials for Arabic language for learning acquisition at ta'aruf can be used by the students easily and very pleasure, it also can be used independently anytime and everywhere. The learning activities that use this kind of multimedia can help the students to master the material completely and thoroughly as do the exercises repeatedly.

Keywords: Development, Arabic language teaching materials, multimedia-based, the acquisition of learning at ta'aruf.

Memasuki abad ke-21 sekarang ini teknologi komputer sangat dirasakan kebutuhan dan kepentingannya untuk perbaikan dan peningkatan kualitas pembelajaran. Kualitas pembelajaran bergantung pada kemampuan seseorang menformulasi bahan ajar yang menarik dan menyenangkan yang diintegrasikan ke dalam aplikasi teknologi.

Bahan ajar yang dirancang sedemikian rupa akan memudahkan pebelajar memahami konten/isi pesan belajar. Bahan ajar yang baik adalah bahan ajar yang dapat meminimalisir kesulitan belajar pebelajar dan diharapkan dapat dipelajarinya secara mandiri, kapan saja dan dimana saja. Dengan kemajuan teknologi modern, bahan ajar dapat didesain ke dalam

bentuk software pembelajaran secara interaktif sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, efektif dan efisien.

Kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan. Hal ini berarti bahwa pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana bahan ajar dan proses pembelajaran dikemas dan dirancang secara tepat dan profesional. Setiap kegiatan pembelajaran selalu melibatkan dua pelaku aktif, yaitu guru dan siswa. Guru sebagai pembelajar merupakan pencipta kondisi belajar yang kondusif bagi pebelajar. Bahan ajar harus didesain/dirancang secara sistemik, sistematis dan berkesinambungan. Sedangkan siswa sebagai pebelajar merupakan pihak

yang merespon dan menikmati kondisi belajar yang diciptakan guru tersebut. Oleh karena itu, guru harus kreatif merancang bahan ajar agar prosen belajar mengajar lebih efektif.

Peraturan Pemerintah (PP) nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan (SNP), Pemerintah dalam hal ini Menteri Pendidikan Nasional, menerbitkan berbagai peraturan yang menyangkut penyelenggaraan pendidikan disemua wilayah Indonesia dengan tujuan agar pendidikan di Indonesia paling tidak memenuhi standar minimal tertentu yang diharapkan. Ada 8 (delapan) standar yang ditetapkan yaitu, (1) standar isi; (2) standar proses; (3) standar kompetensi lulusan (SKL); (4) standar pendidik dan tenaga kependidikan, (5) standar sarana dan prasarana, (6) standar pengelolaan, (7) standar pembiayaan, dan (8) standar penilaian pendidikan. Standar yang kedua mengisyaratkan bagi guru agar dapat mengembangkan bahan ajar agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan menarik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat besar pengaruhnya dalam bidang pendidikan. Kondisi ini semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan di bidang pendidikan terutama pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses pembelajaran. Pendekatan teknologis menjadi bagian yang penting dan tidak dapat dipisahkan dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran. Pendekatan IPTEK diperlukan dalam rangka membantu proses pembelajaran guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan, yaitu menjadi manusia berpengetahuan dan berbudi luhur. Sejalan dengan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyebutkan:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha

Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokrasi serta bertanggung jawab.

Untuk mewujudkan amanah undang-undang tersebut perlu adanya strategi, dan metode serta keterampilan mengembangkan bahan ajar lebih efektif dan efisien untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Oleh karenanya, untuk mewujudkan kegiatan pembelajaran yang aktif dan berkualitas, salah satu unsur utama adalah keberadaan guru yang berkualitas pula.

Pada kegiatan pembelajaran terjadi proses komunikasi. Menurut Sanjaya (2006:162), bahwa “dalam suatu proses komunikasi selalu melibatkan 3 (tiga) komponen pokok, yaitu komponen pengirim pesan (guru), komponen menerima pesan (siswa), dan komponen pesan itu sendiri yang biasanya berupa materi pelajaran”.

Dalam proses pembelajaran kadang-kadang terjadi kegagalan komunikasi, artinya materi pelajaran atau pesan yang disampaikan guru sulit diterima oleh siswa sehingga tidak seluruh materi pelajaran dapat dipahami dengan baik oleh siswa, pada akhirnya berdampak pada perolehan belajar siswa terhadap materi yang diajarkan.

Dalam konteks teknologi pembelajaran, sumber belajar merupakan komponen sistem pembelajaran yang terdiri atas sumber-sumber belajar yang dirancang dan dikombinasikan menjadi sistem pembelajaran. Domain teknologi pembelajaran adalah berupaya untuk merancang, mengembangkan, mengorganisasikan, memanfaatkan aneka sumber belajar sehingga dapat memudahkan dan memfasilitasi seseorang untuk belajar (Warsita, 2008:207).

Untuk dapat memanfaatkan teknologi dalam mendeesain bahan ajar, diperlukan keahlian guru. Guru di abad ke-21 ini dituntut agar kreatif dan mampu mengintegrasikan penggunaan teknologi dan komunikasi dalam kegiatan pembelajaran. Guru harus memiliki pemahaman bahwa pelajaran di sekolah harus disampaikan semenarik mungkin, untuk itu kehadiran multimedia di dalam kelas menjadi

suatu keniscayaan. Keberadaan perangkat teknologi ini berfungsi sebagai media dalam menyampaikan isi pesan pembelajaran.

Pembelajaran dengan menggunakan media akan lebih menarik bagi pebelajar dan pencapaian hasil pembelajaran juga akan lebih maksimal dibanding dengan pembelajaran yang dilakukan hanya menggunakan pesan-pesan yang dituangkan ke dalam lambang-lambang seperti bagan, grafik atau kata. Tingkat keabsrakan pesan pembelajaran yang disampaikan akan semakin tinggi jika hanya disampaikan bentuk lambang-lambang.

Penggunaan media pembelajaran termasuk dalam proses belajar mengajar mata bahasa arab dapat membangkitkan motivasi dan minat siswa mengikuti pembelajaran. Selain dapat membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman dan memudahkan penafsiran data.

Agar proses pembelajaran dapat berhasil dengan baik, guru harus dapat membuat pebelajar mampu memanfaatkan semua alat inderanya. Guru harus berupaya untuk menampilkan rangsangan (stimulus) yang dapat diproses dengan berbagai indera. Semakin banyak alat yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi, semakin besar kemungkinan informasi tersbut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan. Dengan demikian, pebelajar diharapkan dapat menerima dan menyerap dengan mudah dan baik pesan-pesan dalam materi pembelajaran yang disajikan.

Beberapa media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran, diantaranya menurut Arsyad (2011:81-82) adalah :

Media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main peran, kegiatan kelompok dan lain-lain), media berbasis cetakan (buku, penuntun, buku kerja atau latihan, dan lembaran lepas), media berbasis visual (buku, charts, grafik, peta, figur atau gambar, transparansi, film bingkai atau slide), media berbasis audio-visual (video, film, silde bersam tape, televisi), dan media berbasis

komputer (pengajaran dengan bantuan komputer dan video interaktif).

Dari sekian banyak media pembelajaran, guru harus mampu memilih media yang paling tepat untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Arsyad (2011:75-76) ada beberapa kriteria yang patut diperhatikan oleh guru dalam memilih media pembelajaran, di antaranya (1) sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai; (2) tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi; (3) praktis, luwes, dan bertahan ; (4) guru terampil menggunakannya; (5) pengelompokan sasaran; (6) mutu teknis.

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi ini diharapkan para guru termasuk guru Bahasa Arab mampu melaksanakan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal sesuai dengan harapan. Pembelajaran berbasis multimedia termasuk pada materi *At-ta'aaruf* (perkenalan diri). Menurut Munir (2013: 9) "multimedia sebagai perangkat untuk menyampaikan bahan ajar secara interaktif dan dapat mempermudah pembelajaran karena didukung oleh berbagai aspek seperti suara/audio, video, animasi, teks, dan grafik. Pendidikan sangat membutuhkan teknologi multimedia". Sejalan dengan Santika (dalam Dewi Salma, 2004: 168) bahwa "perangkat multimedia ini memberikan berbagai kemudahan dalam belajar melalui kemampuannya menyediakan informasi yang relevan dalam bentuk dokumen, roto, transkrip, dan klip video atau audio. Inilah yang menjadi salah satu alasan mengapa peneliti memilih aplikasi multimedia dalam mengembangkan bahan ajar bahasa arab khususnya materi *at-ta'aruf* (perkenalan diri). Penelitian ini, mengembangkan bahan ajar berbasis multimedia yang diarahkan pada materi *at-ta'aruf*, karena materi ini merupakan bagian terpenting dalam pelajaran bahasa arab yaitu keterampilan berbahasa arab khususnya mengenai perkenalan diri.

Peneliti memilih mengembangkan bahan ajar bahasa Arab pada materi *At-ta'aruf* sebab, perolehan belajar siswa pada materi ini masih tergolong rendah berdasarkan observasi dan pengamatan pra penelitian, hal ini terlihat ketika siswa masih kaku memperkenalkan diri dengan berbahasa arab dan juga perolehan belajar semester ganjil tahun pelajaran 2015-2016 dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 1. Perolehan Belajar Bahasa Arab Kelas X

Evaluasi	Nilai Rata-Rata
Ujian Tengah Semester	69,20
Ujian Akhir Semester	69,60

Berdasarkan masalah yang diungkapkan di atas, maka perlu adanya upaya untuk meningkatkan perolehan belajar siswa, yaitu adanya desain bahan ajar berbasis multimedia proses pembelajaran lebih efektif dan optimal, sebab siswa dapat secara langsung menyaksikan cara berdialog, baik pelafalan bunyi huruf, intonasi bahasa maupun panjang pendek sesuai kaidah bahasa arab.

Kenyataan di lapangan, masih banyak guru bahasa arab yang belum mendesain bahan ajar yang lebih menarik berbasis media, dan hanya monoton melaksanakan pembelajaran secara konvensional dalam arti tidak menggunakan media pembelajaran, metode pembelajaran yang di laksanakan hanya ceramah dan tanya jawab, serta mengandalkan buku paket semata sehingga masih banyak siswa yang mengalami kesulitan belajar dalam memahami pembelajaran bahasa arab khususnya materi *At-ta'aruf*.

Melihat kenyataan ini, saya terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul "*Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab Berbasis Multimedia untuk Perolehan Belajar At-ta'aruf Siswa Kelas X MAS "Al-Qomar" Mempawah*".

Penelitian difokuskan pada kemampuan mengembangkan bahan ajar *At-*

ta'aruf berbasis multimedia dalam pembelajaran Bahasa Arab dengan beberapa pertimbangan, yaitu: 1) Bahan ajar bahasa arab berbasis multimedia, akan lebih mempermudah pemahaman pebelajar terhadap pembelajaran *At-ta'aruf*, 2) Bahan ajar bahasa arab yang didesain sedemikian rupa berbasis multimedia akan meningkatkan perolehan belajar *At-ta'aruf*.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*). Metode R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiono, 2012: 333). Penelitian pengembangan ini menggunakan pendekatan kualitatif. Hal ini dikarenakan dalam penelitian ini akan meneliti mengenai pengembangan bahan ajar berbasis multimedia dan dampaknya terhadap perolehan belajar pebelajar. Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan pendekatan kualitatif dengan pertimbangan karena penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sesuatu yang baru dengan harapan dapat meningkatkan perolehan belajar, dan akan berlangsung dalam kondisi yang alamiah (*natural setting*) sebagaimana adanya, tidak dikondisikan atau dimanipulasi. Keahlian atau keterampilan yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah kemampuan membuat produk pembelajaran bahasa arab berbasis multimedia dengan menggunakan aplikasi macromedia flash, yang nantinya dapat digunakan untuk pembelajaran mandiri. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Madrasah Aliyah Swasta (MAS) Al-Qomar Kabupaten Mempawah

Secara garis besar langkah-langkah pengembangan dalam penelitian ini diadaptasi dan dikolaborasi dari para ahli pengembang pembelajaran yang kemudian disederhanakan sesuai kebutuhan peneliti, yang meliputi empat

tahapan yaitu: (1) tahap penelitian pendahuluan; (2) tahap perencanaan pengembangan pembelajaran (3) tahap pengembangan produk (4) tahap evaluasi dan revisi produk.

Tahapan-tahapan prosedur pengembangan bahan ajar berbasis multimedia pada mata pelajaran Bahasa Arab dalam penelitian ini terdiri dari 4 tahap, yaitu : 1) Tahap penelitian pendahuluan, 2) Tahap Perencanaan Pengembangan Pembelajaran, 3) Tahap memproduksi, dan 4) Tahap Memvalidasi

Tahap Penelitian Pendahuluan

Pada tahap penelitian pendahuluan dilakukan dua kegiatan yaitu berupa studi pustaka dan studi lapangan. Studi pustaka dilakukan dengan mengumpulkan materi-materi yang dikembangkan melalui buku-buku referensi yang relevan dengan materi pada mata pelajaran yang dikembangkan dan memahami kurikulum. Dari studi pustaka ini diperoleh materi dan model yang tepat dikembangkan berdasarkan kurikulum yang berlaku. Bahan ajar bahasa Arab kelas X yang dikembangkan adalah materi *At-ta'aruf* yaitu tentang pengenalan diri yang dikomunikasikan dalam bahasa arab.

Studi lapangan dilakukan untuk melihat kondisi di sekolah secara langsung, khususnya proses pembelajaran bahasa Arab melalui wawancara dan observasi. Wawancara dilakukan dengan pihak-pihak terkait yaitu guru mata pelajaran Bahasa Arab dan beberapa siswa. Dari hasil observasi awal disimpulkan bahwa proses pembelajaran Bahasa Arab masih menggunakan metode konvensional seperti guru ceramah dan masih berpusat pada buku paket dan LKS sehingga perolehan belajar siswa pada materi *at-ta'aruf* masih rendah, terlihat dari cara mempraktekan pengenalan diri berbahasa arab masih kurang fasih dan kaku.

Tahap Perencanaan Pengembangan Pembelajaran

Pada tahap perencanaan pengembangan ada beberapa hal yang perlu diperhatikan yaitu: (1) mengidentifikasi standar kompetensi pembelajaran; (2) menganalisis kompetensi dasar pembelajaran; (3) menetapkan kompetensi dasar dan isi pembelajaran; (4) merumuskan indikator keberhasilan; (5) mengembangkan butir tes; (6) mendesain software pembelajaran.

Dalam mendesain software pembelajaran dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu membuat perencanaan pengantar, menyusun naskah isi software serta mengumpulkan bahan pendukung untuk kepentingan produksi seperti gambar-gambar, video animasi, musik dan lain sebagainya yang dapat menunjang tampilan software secara audiovisual.

Tahap Memproduksi

Dalam tahap memproduksi software pembelajaran berbasis multimedia, hal-hal yang dilakukan dalam kegiatan produksi antara lain: (1) memperskrispikan tugas belajar siswa dalam media pembelajaran; (2) mendesain isi pesan belajar (konten) yang dimuat dalam media pembelajaran; (3) memilih aplikasi program; (4) mengolah tampilan software sesuai dengan prinsip pembelajaran audiovisual; (5) pengetikan materi pembelajaran dan soal-soal; (6) mengintegrasikan materi pembelajaran dengan bahan pendukung yang telah terkumpul dala file ke storyboard yang telah dibuat. Kemudian membuat dokumen dalam aplikasi macromedia flash dan merupakan produk awal yang dihasilkan

Tahap Memvalidasi

Pada tahap validasi produk dilakukan melalui 4 tahapan, yaitu : 1) Validasi ahli materi dan ahli media, 2) Uji coba satu-satu dilakukan pada 3 (tiga) orang siswa, 3) uji coba kelompok kecil dilakukan pada 6 (enam) orang siswa, dan uji coba kelompok besar dilakukan pada 13 (tiga belas) orang siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berikut ini disajikan profile/tampilan hasil pengembangan produk bahan ajar bahasa arab berbasis multimedia. Bagian ini merupakan penjelasan profile/tampilan masing-masing slide yang memuat bahan ajar. Unsur yang dijelaskan pada tampilan ini adalah bahan ajar at-ta'aruf yang dimuat dalam berbagai program multimedia, baik video, audio, teks, animasi, dan tabel. Berikut ini adalah keterangan profile/tampilan bahan ajar at-ta'aruf yang terdapat dalam multimedia pembelajaran yang telah dikembangkan.



Gambar 1. Slide Judul

Ketika file multimedia pembelajaran dibuka, maka akan ditampilkan halaman judul. Tampilan slide judul dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

Pada slide judul ini terdapat teks, animasi, tombol, gambar dan audio. Teks yang terdapat pada slide ini adalah (1) أهلاً وسهلاً yang bermakna selamat datang; (2) media pembelajaran bahasa arab pada materi ta'aruf dengan menggunakan warna hitam dan kuning. Animasi yang terdapat pada slide ini adalah bulatan yang sedang loading. Gambar yang dimuat adalah logo Tut Wuri Handayani. Sedangkan audio yang digunakan pada slide ini adalah musik instrumental.

Pada slide ini terdapat dua tombol utama, yaitu tombol lanjutkan dan tombol keluar. Tombol lanjutkan berfungsi mengarahkan pengguna ke slide berikutnya, sedangkan tombol keluar berfungsi menutup tampilan atau keluar dari multimedia pembelajaran.

Setelah menekan tombol next, pengguna akan diarahkan langsung pada slide menu

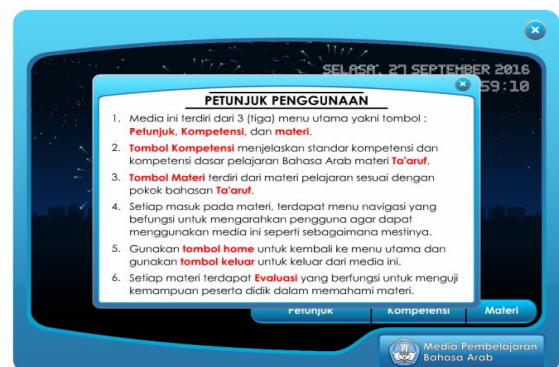
utama multimedia pembelajaran. Tampilan slide dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 2. Slide Menu Utama

Pada tampilan menu utama multimedia pembelajaran terdapat tiga tombol utama yaitu; (1) petunjuk; (2) kompetensi dan (3) materi. Selain itu ada tombol keluar dengan gambar X di pojok kanan atas slide yang berfungsi mengarahkan keluar dari multimedia pembelajaran. Ketika menekan tombol keluar akan muncul dialog “apakah anda ini keluar dari media pembelajaran ini”? ada dua pilihan iya atau tidak. Jika pilih iya keluar dari multimedia pembelajaran dan jika pilih tidak, akan tetap di slide utama.

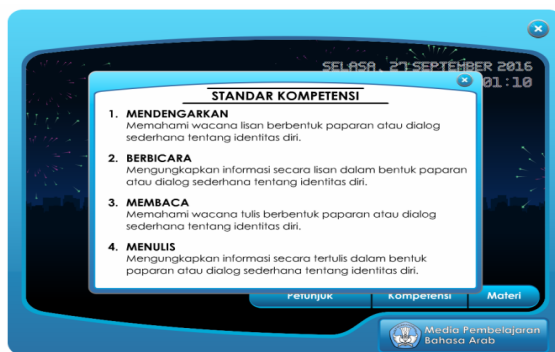
Tombol petunjuk berfungsi membawa pengguna ke slide petunjuk penggunaan multimedia. Setelah menekan tombol petunjuk, pengguna akan diarahkan langsung pada slide petunjuk penggunaan multimedia. Tampilan slide dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 3. Petunjuk Penggunaan

Pada tampilan slide petunjuk penggunaan multimedia dipaparkan keterangan tombol-tombol yang terdapat pada multimedia. Pada slide ini hanya terdapat satu tombol saja, yaitu tombol home. Tombol home akan mengarahkan pengguna ke tampilan slide menu utama.

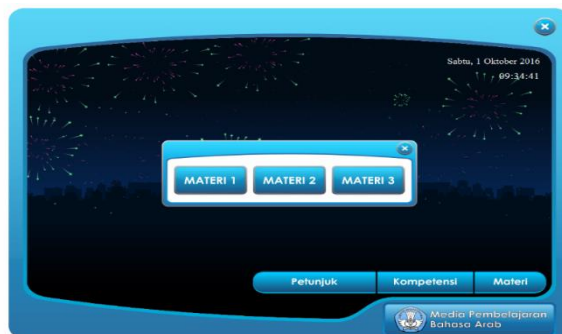
Setelah menekan tombol kompetensi, pengguna akan diarahkan langsung pada slide standar kompetensi dan kompetensi dasar. Tampilan slide kompetensi multimedia pembelajaran dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 4. Slide Kompetensi

Pada tampilan slide kompetensi ini terdapat dua tombol utama, yaitu, (1) standar kompetensi; dan (2) kompetensi dasar.

Setelah menekan tombol materi pada menu utama, pengguna akan diarahkan langsung pada slide materi 1, materi 2 dan materi 3. Tampilan slide materi multimedia pembelajaran dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 5. Slide Materi

Pada tampilan slide ini terdapat tiga tombol utama, yaitu (1) materi 1; (2) materi 2; dan (3) materi 3. Selain itu ada juga satu tombol di pojok kanan atas yaitu tombol keluar.

Setelah menekan tombol materi 1, pengguna akan diarahkan pada slide utama materi 1. Tampilan slide materi 1 multimedia pembelajaran dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 6. Slide Materi 1

Pada tampilan slide ini terdapat empat tombol utama, yaitu (1) video; (2) teks; (3) kosakata; dan (4) evaluasi. Selain itu ada juga satu tombol di pojok kanan atas yaitu tombol keluar. Untuk memutar video cukup mengklik tombol video, kemudian akan muncul materi pembelajaran tentang dialog perkelan dalam bentuk video.

Setelah menekan tombol teks, pengguna akan diarahkan pada slide materi pembelajaran berbentuk teks. Tampilan slide teks multimedia pembelajaran dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 7. Slide Teks

Pada tampilan slide ini terdapat dua tombol di pojok kanan atas dan pojok kiri bawah yaitu tombol keluar dan tombol home.

Setelah menekan tombol kosakata, pengguna akan diarahkan pada slide kosakata pembelajaran berbentuk tabel. Tampilan slide kosakata dalam multimedia pembelajaran dapat dilihat pada gambar berikut ini.

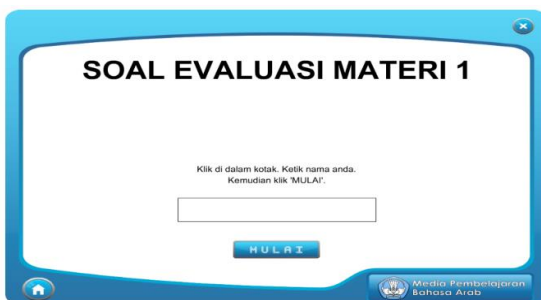


	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Nama	اسْم		Tujuh	سَبْع						
Saudara (laki - laki)	أَخ		Barat	غَرْبِيَّة						
Saudara (perempuan)	أَخْت		Selatan	جَنُوبِيَّة						
Dimana	أَيْنَ		Timur	شَرْقِيَّة						
Ucapan	كَلَام		Jam	سَاعَة						

Gambar 8. Slide Kosakata

Pada tampilan slide ini terdapat empat tombol yaitu, tombol next untuk melanjutkan ke halaman materi berikutnya, tombol undo untuk kembali ke halaman materi semula, tombol home untuk kembali ke menu utama yang masing-masing terletak di pojok kiri bawah dan satu tombol di pojok kanan atas yaitu tombol keluar

Setelah menekan tombol evaluasi, pengguna akan diarahkan pada slide evaluasi materi 1. Tampilan slide evaluasi dalam multimedia pembelajaran dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 9. Slide evaluasi

Pada tampilan slide ini terdapat tiga tombol yaitu, tombol mulai ditengah. Apabila

menekan tombol mulai akan mengarahkan pengguna untuk memulai mengerjakan evaluasi dengan terlebih dahulu menuliskan nama pengguna. Tombol home bergambar rumah di pojok kiri bawah dan tombol keluar bergambar X terletak di pojok kanan atas.

Setelah menekan tombol materi 2, pengguna akan diarahkan pada slide utama materi 2. Tampilan slide materi 2 multimedia pembelajaran dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 10. Slide Materi 2

Pada tampilan slide ini terdapat empat tombol utama, yaitu (1) audio; (2) teks; (3) kosakata; dan (4) evaluasi. Selain itu ada juga satu tombol di pojok kanan atas yaitu tombol keluar. Untuk memutar audio cukup mengklik tombol audio, kemudian akan terdengar suara materi pembelajaran tentang dialog perkelman dalam bentuk audio.

Setelah menekan tombol teks, pengguna akan diarahkan pada slide materi pembelajaran berbentuk teks. Tampilan slide teks multimedia pembelajaran dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 11. Slide Teks

Pada tampilan slide ini terdapat dua tombol di pojok kanan atas dan pojok kiri bawah yaitu tombol keluar dan tombol home.

Setelah menekan tombol kosakata, pengguna akan diarahkan pada slide kosakata pembelajaran berbentuk tabel. Tampilan slide kosakata dalam multimedia pembelajaran dapat dilihat pada gambar berikut ini.

AUDIO

TEKS

KOSAKATA

EVALUASI

KOSAKATA

1	Saya (pria / wanita)	أَنَا	5	Dia (perempuan)	هِيَ
2	Kamu (laki - laki)	أَنْتَ	6	Dimana	أَيْنَ
3	Kamu (perempuan)	أَنْتِ	7	Juga	أَيْضًا
4	Dia (laki - laki)	هُوَ	8	Siswa baru (laki - laki)	طَالِبٌ جَدِيدٌ

Media Pembelajaran
Bahasa Arab

Gambar 12. Slide Kosakata

Pada tampilan slide ini terdapat empat tombol yaitu, tombol next untuk melanjutkan ke halaman materi berikutnya, tombol undo untuk kembali ke halaman materi semula, tombol home untuk kembali ke menu utama yang masing-masing terletak di pojok kiri bawah dan satu tombol di pojok kanan atas yaitu tombol keluar.

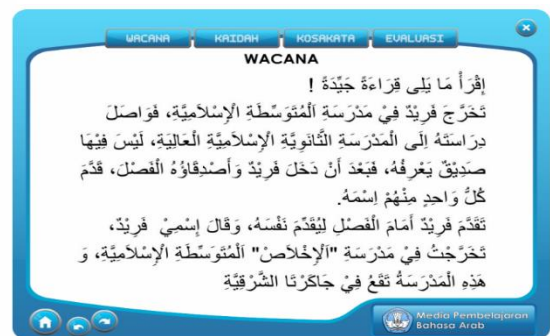
Setelah menekan tombol evaluasi, pengguna akan diarahkan pada slide evaluasi materi 2. Tampilan slide evaluasi dalam multimedia pembelajaran dapat dilihat pada gambar berikut ini.

Gambar 13. Slide evaluasi

Pada tampilan slide ini terdapat tiga tombol yaitu, tombol mulai ditengah. Apabila

menekan tombol mulai akan mengarahkan pengguna untuk memulai mengarahkan evaluasi dengan terlebih dahulu menuliskan nama pengguna. Tombol home bergambar rumah di pojok kiri bawah dan tombol keluar bergambar X terletak di pojok kanan atas.

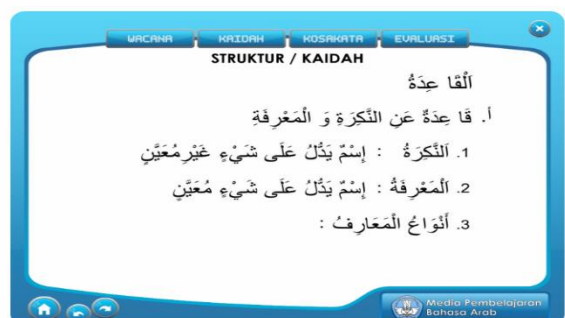
Setelah menekan tombol wacana pada materi 3, pengguna akan diarahkan pada slide utama materi berbentuk wacana/teks. Tampilan slide wacana dalam multimedia pembelajaran dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 14. Slide Materi 3

Pada tampilan slide ini terdapat empat tombol utama, yaitu (1) wacana; (2) struktur; (3) kosakata; dan (4) evaluasi. Selain itu ada juga satu tombol di pojok kanan atas yaitu tombol keluar.

Setelah menekan tombol struktur, pengguna akan diarahkan pada slide materi pembelajaran berbentuk teks yang berisi kaidah-kaidah bahasa arab atau sejenis grammar. Tampilan slide struktur dalam multimedia pembelajaran dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 15. Slide Struktur

Pada tampilan gambar 15 terdapat empat tombol yaitu, tombol next untuk melanjutkan ke halaman materi berikutnya, tombol undo untuk kembali ke halaman materi semula, tombol home untuk kembali ke menu utama yang masing-masing terletak di pojok kiri bawah dan satu tombol di pojok kanan atas yaitu tombol keluar

Setelah menekan tombol kosakata, pengguna akan diarahkan pada slide kosakata pembelajaran berbentuk tabel. Tampilan slide kosakata dalam multimedia pembelajaran dapat dilihat pada gambar berikut ini.

KOSAKATA	
1 Tidak ada	لَيْسَ
2 Pelajaran	دَرَسَةٌ
3 Maju	تَقَدَّمَ
4 Di depan kelas	أَمَامَ الْفَصْلِ
5 Ibu kota	عَاصِمَةٌ
6 Tap - tiap / setiap	كُلُّ
7 Melanjutkan	وَأَصَلَ - يُوَصِّلُ
8 Belajar	دَرَسَ - يَدْرُسُ

Gambar 17 Slide Kosakata

Pada tampilan slide ini terdapat empat tombol yaitu, tombol next untuk melanjutkan ke halaman materi berikutnya, tombol undo untuk kembali ke halaman materi semula, tombol home untuk kembali ke menu utama yang masing-masing terletak di pojok kiri bawah dan satu tombol di pojok kanan atas yaitu tombol keluar

Setelah menekan tombol evaluasi, pengguna akan diarahkan pada slide evaluasi materi 3. Tampilan slide evaluasi dapat dilihat pada gambar berikut ini.

Gambar 18. Slide Evaluasi

Pada tampilan gambar 18 terdapat tiga tombol yaitu, tombol mulai di tengah. Apabila menekan tombol mulai akan mengarahkan pengguna untuk memulai mengerjakan evaluasi dengan terlebih dahulu menuliskan nama pengguna. Tombol home bergambar rumah di pojok kiri bawah dan tombol keluar bergambar X terletak di pojok kanan atas.

Setelah menjawab semua pertanyaan yang tersedia pada slide evaluasi dengan cara mengklik salah satu pilihan jawaban, multimedia akan memberikan respon terhadap jawaban pengguna. Pada slide ini akan muncul tampilan perolehan nilai seperti pada gambar berikut ini.

Gambar 19 Slide Perolehan Nilai Belajar

Pada tampilan slide ini terdapat tiga tombol yaitu, tombol coba lagi terletak di tengah. Apabila menekan tombol coba lagi akan mengarahkan pengguna untuk mengulangi mengerjakan evaluasi. Tombol home bergambar rumah di pojok kiri bawah dan tombol keluar bergambar X terletak di pojok kanan atas.

Peneliti melakukan observasi kepada pebelajar ketika mereka menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam multimedia, nilai yang diperoleh masing-masing pebelajar dicatat peneliti untuk mengetahui penguasaan mereka terhadap bahan ajar yang disediakan. Nilai belajar ini menjadi tolok ukur untuk menyimpulkan bahwa terjadi peningkatan perolehan belajar setelah menggunakan multimedia pembelajaran yang dikembangkan. Rekapitulasi nilai belajar pebelajar menggunakan multimedia pembelajaran yang dilakukan peneliti saat uji

coba lapangan dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Rekapitulasi Nilai Belajar Siswa
Nilai Belajar

No.	Nama	Nilai Belajar		
		Materi 1	Materi 2	Materi 3
1	Khosiyeh	80	70	80
2	Afiqa N.A	100	80	80
3	M. Darwis	80	80	70
4	Uswatun Hasanah	80	80	80
5	Farisi	80	70	80
6	Nur Aisyah	80	90	70
7	Sahrul	100	80	70
8	Yahya	80	80	70
9	Samsul Muarif	80	80	80
10	Muhammad Rofik	80	70	90
11	Ahmad Taufik	80	80	80
12	Tika Watifah	100	80	70
13	Syaiful Rahman	100	70	80
14	Suheni	80	80	70
15	Ramadhani	80	90	80
16	Nurmila	80	70	70
17	Mualiz	80	80	90
18	Fitriani	100	80	70
19	Desi Purnamasari	80	90	70
20	Indah Oktafiani	80	70	80
21	Toyibeh	80	90	70
22	M. rizal	100	80	80

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa perolehan nilai belajar pebelajar rata-rata di atas nilai KKM artinya perolehan belajarnya tuntas, sebab nilai KKM yang ditetapkan adalah pada nilai 70. Dengan demikian, maka peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran bahasa arab khususnya materi at-ta'aruf dengan menggunakan bahan ajar berbasis multimedia dapat meningkatkan perolehan belajar at-ta'aruf siswa kelas X Madrasah Aliyah Al-Qomar Mempawah

Pembahasan Penelitian

Dalam melakukan penelitian, peneliti juga mengukur perolehan belajar at-ta'aruf siswa kelas X MAS Al-Qomar dengan cara observasi saat mereka melakukan pembelajaran menggunakan bahan ajar yang dikembangkan berbasis multimedia. Setelah pebelajar mengerjakan evaluasi setiap materi yang tersedia dalam multimedia, mereka secara langsung akan melihat nilai yang diperolehnya. Namun sebelum melakukan evaluasi, pebelajar mengulangi materi sampai tiga kali sehingga benar-benar memahami materi yang disediakan dalam multimedia, baik dalam bentuk video, audio maupun bentuk teks.

Peneliti melakukan pencatatan perolehan nilai setiap siswa sebagai acuan untuk menyimpulkan tingkat keberhasilan belajar pebelajar setelah menggunakan bahan ajar at-ta'aruf berbasis multimedia. Pencatatan perolehan nilai tersebut, dilakukan pada saat uji coba satu-satu, uji kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Perolehan belajar at-ta'aruf sangat memuaskan, hal ini terlihat pada rekapitulasi perolehan nilai pebelajar pada hasil penelitian yang telah dibahas sebelumnya.

Meningkatnya perolehan belajar sangat dipicu oleh desain bahan ajar yang dikembangkan berbasis multimedia, sebab pebelajar menjadi mudah memahami materi at-ta'aruf. Berdasarkan observasi dan wawancara tertulis, pebelajar menyatakan bahwa belajar dengan menggunakan bahan ajar berbasis multimedia sangat memudahkan dan menyenangkan, sehingga dalam proses

pembelajaran tidak merasa jenuh karena materinya didesain sedemikian rupa.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan terhadap data yang telah dikumpulkan, berupa hasil observasi, wawancara dan dokumentasi, maka dapat disimpulkan secara umum bahwa bahan ajar bahasa arab tentang *At-ta'aruf* dapat digunakan untuk kecakapan berbicara, mendengar, membaca dan menulis melalui multimedia interaktif. Secara rinci, simpulan umum penelitian dirumuskan sebagai berikut: 1) Pola dasar desain bahan ajar untuk perolehan belajar *at-ta'aruf* mengacu pada silabus dan standar kompetensi. Ada empat kemahiran yang dikuasai pada materi *at-ta'aruf* ini, yaitu kemahiran berbicara/bercakap, mendengar, membaca dan menulis. Pola dasar desain bahan ajar bahasa arab berbasis multimedia memuat video, audi, teks dan gambar. Desain ini didasarkan pada kebutuhan standar kompetensi yang telah ditetapkan sebelumnya. 2) Preskripsi tugas belajar untuk perolehan belajar *at-ta'aruf* melalui multimedia yang berisikan kecakapan berbicara, menyimak/mendengar, membaca dan menulis dapat dilakukan oleh pembelajar. 3) Langkah-langkah hasil pengembangan bahan ajar berbasis multimedia adalah sebagai berikut: (a) Identifikasi standar kompetensi, (b) Analisis kompetensi pembelajaran; (c) Menetapkan kompetensi dasar dan isi pembelajaran, (d) Merumuskan indikator keberhasilan, (e) Mengembangkan butir tes dan (f) Mendesain software pembelajaran. 4) Profil bahan ajar bahasa arab dikembangkan secara sistematis berdasarkan preskripsi tugas belajar. 5) Perolehan belajar bahasa arab materi *at-ta'aruf* dengan menggunakan bahan ajar berbasis multimedia dapat meningkat.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan bahan ajar berbasis multimedia yang berupa sumber belajar bahasa arab pada materi pengenalan diri (*At-*

ta'aruf), maka dapat disarankan sebagai berikut: 1) Hasil pengembangan bahan ajar bahasa arab khususnya materi *At-ta'aruf* berbasis multimedia interaktif dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran di madrasah aliyah. 2) Penggunaan bahan ajar bahasa arab berbasis multimedia ini dapat digunakan guru di madrasah maupun disekolah sebagai salah satu upaya mengefektifkan penggunaan teknologi komputer yang ada di madrasah/sekolah. 3) Hasil penelitian ini dapat memacu guru untuk mendesain bahan ajar berbasis multimedia yang digunakan dalam pembelajaran bahasa arab maupun mata pelajaran lainnya. 4) Hendaknya para guru dapat melakukan pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif untuk memudahkan siswa belajar sehingga dapat belajar secara mandiri dan menyenangkan, serta kapan saja dan dimana saja. 5) Bagi kepala sekolah hendaknya mendorong guru-guru untuk mendesain bahan ajar yang diintegrasikan ke dalam multimedia sehingga proses pembelajaran menjadi efektif, efisien dan bermakna serta memicu meningkatnya perolehan belajar siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Al-Gali, Abdullah dan Abdul Hamid Abdullah, (2012), *Menyusun Buku Ajar Bahasa Arab*. Padang: Akademia Permata.
- Andriani, Durri, (2012), *Metode Penelitian*. Jakarta: Universitas Tebuka
- Arsyad, Azhar. (2007). *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asrori, Mohammad, (2013), *Pengembangan Kurikulum Bahasa Arab di Pesantren*. Malang: UIN-Maliki Press.
- Asyhar, Rayandra, (2012), *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jambi: Referensi Jakarta.
- Dahar, Ratna Wilis, (2011), *Teori-Teori Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga.
- Daryanto dan Aris Dwicahyono, (2014), *Pengembangan Perangkat Pembelajaran (Silabus, RPP, PHB, Bahan Ajar)*. Yogyakarta: Gava Media.

- Daryanto, (2013), *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depag, (2005), **Peraturan Pemerintah RI Nomor 19 Tahun 2005, tentang Standar Nasional Pendidikan**
- Departemen Pendidikan Nasional, *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Ibrahim, Sutini, (2011), *Belajar, Pengajaran, dan Pembelajaran*. Pontianak: Fahrana Bahagia Press.
- Januszewski, Alan, (2008), *Educational Technology: a definition with commentary*, New York: Lawrence Erlbaum Associates (LEA) .
- Miarso Yusufhadi, (2007), *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* Jakarta: Kencana.
- Munadi Yudhi, (2013), *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Press Group.
- Munir, (2013), *Multimedia Konsep & Aplikasinya dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Mustofa, Bisri dan Abdul Hamid, (2012), *Metode & Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN-Maliki Press.
- Prawiradilaga, Dewi Salma dan Eviline Siregar, (2004), *Mozaik Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Pustekkom Kemdikbud, (2014), *Jurnal Teknodik*. Jakarta
- Reigeluth, Charles M. (1999), *Instructional Design Theories and Models*. New Jersey, London, Lawrence Erlbaum Associates.
- Richey, Rita. (1986), *The Theoretical and Conceptual Bases of Instructional Design*. New York: Wayne State University
- Riyanto, Yatim, (2010), *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Rosyidi, Abd. Wahab dan Mamlu'atul Ni'mah, (2012), *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN-Maliki Press.
- Rusman, (2012), *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya Wina, (2006), *Strategi Pembelajaran Berorientasi Proses Pendidikan*. Bandung: Kencana
- Smaldino, Sharon E, (2005), *Instructional Technology and Media for Learning*, New York, Pearson Education, Inc.
- Sugiono, (2015), *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- _____, (2014), *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- _____, (2012), *Metode Penelitian Administrasi Dilengkapi dengan Metode R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Warsita Bambang, (2008), *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta